

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.


**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problems Mailbox.**

THIS PAGE BLANK (USPTO)

Image processing method, video game apparatus and storage medium

Patent Number: ☐ EP0943362
Publication date: 1999-09-22
Inventor(s): KOJIMA HIDEO (JP)
Applicant(s): KONAMI CO LTD (JP)
Requested Patent: ☐ JP11272841
Application Number: EP19990105406 19990316
Priority Number(s): JP19980070991 19980319
IPC Classification: A63F9/22
EC Classification: A63F13/10
Equivalents: CN1233807, JP3342393B2, TW449492, ☐ US2002082080
Cited Documents:

**Abstract**

A video game apparatus produces a image of a player character whose motion is operated by a player and a scene image which changes according to the motion of the player character, and displays the produced player character image and scene image on a display unit. The video game apparatus further produces sound effects according to the motion of the player character. The video game apparatus produces a first scene image subjectively viewed by the player character when the player character is stopped in a movable state, and a second scene image objectively viewing the motion of the player character when the player character is moved, and displays the produced one of the first and second scene images on the display unit. The video game apparatus produces different sound effects depending on which of the first and second scene images is displayed. 

Data supplied from the esp@cenet database - I2

THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-272841

(43) 公開日 平成11年(1999)10月8日

(51) Int.Cl.⁶

識別記号

F I

G 0 6 T 1/00

G 0 6 F 15/62

A

A 6 3 F 9/22

A 6 3 F 9/22

B

E

H

G 0 6 T 15/70

G 0 6 F 15/62

3 4 0 K

審査請求 有 請求項の数17 O L (全 14 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願平10-70991

(22) 出願日 平成10年(1998)3月19日

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2

(72) 発明者 小島 秀夫

東京都渋谷区恵比寿4丁目20番3号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン内

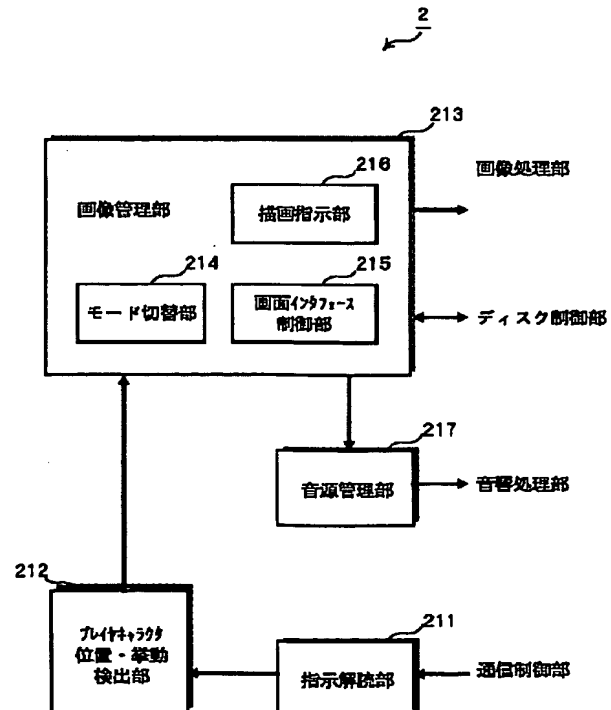
(74) 代理人 弁理士 鈴木 正剛

(54) 【発明の名称】 画像処理方法、ビデオゲーム装置及び記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 キャラクタや情景画像の表現形態をより多面的にして興趣性を高めることができるビデオゲーム装置を提供する。

【解決手段】 プレイヤによって挙動操作されるキャラクタ及びそのキャラクタの挙動に応じて変化する情景画像用のデータを生成してディスプレイ装置に表示させる画像管理部213と、キャラクタの挙動に応じた効果音を出力させるための音源指示部214を備えてビデオゲーム装置2を構成する。画像管理部213は、キャラクタが移動できる状態で停止しているときはキャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成し、キャラクタが移動中のときは当該キャラクタの挙動を客観的に眺めた情景画像を生成する。音源指示部214は、客観的に眺めた情景画像が表示されている場合と主観的に眺めた情景画像が表示されている場合とでそれぞれ異なる効果音出力されるように図示しないハードウェアに指示を出す。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定の表示装置におけるキャラクタの表示位置及び挙動を検知するとともに、検知した前記キャラクタの表示位置及び挙動に応じて当該キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像と当該キャラクタの行動を客観的に眺めた情景画像のいずれかを選択的に生成し、生成した情景画像を前記表示装置に表示させる過程を含む、コンピュータによる画像処理方法。

【請求項2】 プレイヤに操作されるキャラクタ及びそのキャラクタの周辺の情景画像を所定の表示装置に表示させるビデオゲーム装置であって、移動できる状態で停止中の前記キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像、移動中の前記キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像、前記キャラクタ及びそのキャラクタの挙動を客観的に眺めた情景画像のいずれかを選択的に生成して前記表示装置に表示させる情景画像生成手段を備えたことを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項3】 前記情景画像生成手段は、前記キャラクタからその背後が見えない壁面部に当該キャラクタが位置することを検知したときに、当該キャラクタと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成するように構成されていることを特徴とする、請求項2記載のビデオゲーム装置。

【請求項4】 前記客観的に眺めた情景画像が表示されている場合と前記主観的に眺めた情景画像が表示されている場合とでそれぞれ異なる効果音を出力する効果音生成手段をさらに備えたことを特徴とする、請求項2または3記載のビデオゲーム装置。

【請求項5】 キャラクタの挙動を操作するコントローラと、前記コントローラによって挙動操作されるキャラクタ及びそのキャラクタの位置及び挙動に応じて変化する情景画像を生成して所定の表示装置に表示させる情景画像生成手段と、前記キャラクタの位置及び挙動に応じた効果音を出力する効果音生成手段とを備えたビデオゲーム装置であって、前記情景画像生成手段は、前記キャラクタが移動できる状態で停止しているときは当該キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成し、前記キャラクタが移動中のときは当該キャラクタの行動を客観的に眺めた情景画像を生成して前記表示装置に表示させるように構成されており、前記効果音生成手段は、前記客観的に眺めた情景画像が表示されている場合と前記主観的に眺めた情景画像が表示されている場合とでそれぞれ異なる効果音を出力するように構成されていることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項6】 前記情景画像生成手段は、前記客観的に眺めた情景画像では前記キャラクタが所定の設備内に隠

れてしまう場合に、前記キャラクタの移動の有無に関わらず当該キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成するように構成されていることを特徴とする、請求項5記載のビデオゲーム装置。

【請求項7】 前記情景画像作成手段は、交換自在のメモリとその読み出し手段を含んで構成され、このメモリ内に前記キャラクタ及び各情景画像を生成する上で必要な画像要素データが含まれていることを特徴とする、請求項2乃至4のいずれかの項記載のビデオゲーム装置。

【請求項8】 前記情景画像要素データが三次元CG画像を生成するための要素データであることを特徴とする、請求項7記載のビデオゲーム装置。

【請求項9】 表示対象となるキャラクタの行動及び挙動を検知する処理、移動できる状態で停止している前記キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成する主観モード処理、移動中の前記キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成するイントロードモード処理、前記キャラクタ及びそのキャラクタの行動範囲を客観的に眺めた情景画像を生成する俯瞰モード処理、及び、前記各モード処理を前記キャラクタの挙動に応じて切り替えながら所定の表示装置に該当情景画像を表示させる処理をコンピュータに実行させるためのプログラムコードが記録された、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項10】 前記イントロードモード処理は、前記俯瞰モード処理では前記キャラクタが所定の設備内に隠れてしまう場合に前記俯瞰モードから自動的に切り替えられることを特徴とする、請求項9記載の記録媒体。

【請求項11】 前記プログラムコードは、前記俯瞰モード処理及びイントロードモード処理のときは前記キャラクタの移動要求指示を受け付けて当該キャラクタを移動させ、前記主観モード処理のときは前記キャラクタの移動指示の受付を中止する処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、請求項9記載の記録媒体。

【請求項12】 前記プログラムコードは、前記キャラクタからその背後が見えない壁面部に当該キャラクタが位置することが検知されたときに、当該キャラクタと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成するビハインドモード処理を前記コンピュータにさらに実行させることを特徴とする、請求項9記載の記録媒体。

【請求項13】 前記プログラムコードは、前記キャラクタの前記壁面部に沿った移動指示を受け付けて当該キャラクタを移動させる処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、請求項12記載の記録媒体。

【請求項14】 前記ビハインドモード処理及び前記主

観モード処理は、外部指示に基づいて切り替えられる処理であることを特徴とする、

請求項9または12記載の記録媒体。

【請求項15】 前記プログラムコードは、前記キャラクターの相対位置及び視野、前記キャラクターと対戦する可能性のある相手キャラクターの相対位置及び視野を表すレーダ画像を生成して前記表示装置に表示させる処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、

請求項9記載の記録媒体。

【請求項16】 前記プログラムコードは、前記キャラクターが前記相手キャラクターの視野に入った場合に前記レーダ画像の色を変化させる処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、

請求項9記載の記録媒体。

【請求項17】 前記プログラムコードは、前記キャラクターに選択されて使用される複数のアイテムの一部を順次切り替えながらスライド表示させる処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、

請求項9記載の記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオ表示画面に表現されるキャラクター及び情景画像の視点位置や視点範囲をキャラクターの挙動に応じて動的に変化させ、さらに表示画面の変化に応じて音響効果をもたせてゲームとしての興趣性を高めたビデオゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】近年、ゲーム中に登場するプレイヤーキャラクターの挙動をプレイヤーが操作して相手キャラクターと対戦させるロールプレイングゲーム装置の開発が盛んである。最近では、単にプレイヤーキャラクターの挙動を操作するだけでなく、ゲーム自体にストーリー性をもたせたり、三次元CG（CGはコンピュータ・グラフィックの略）画像処理技術を用いて、プレイヤーキャラクターや相手キャラクターの挙動、情景画像の変化をより現実的な形態で表現して、興趣性を高めたビデオゲーム装置の開発も行われている。このような三次元CG画像処理技術を用いた従来のビデオゲーム装置は、各キャラクターの挙動や情景画像を、予め決められた視点位置ないし視点範囲で俯瞰的に表現して外部ディスプレイやテレビジョン等に表示していた。また、プレイヤーキャラクターの操作過程で出力される効果音も、予め決められた場面で決められた音が出力されるにすぎなかった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ロールプレイングゲーム装置に代表されるプレイヤー参加型のビデオゲーム装置では、プレイヤーがプレイヤーキャラクターの挙動を操作することで、あたかも自分がビデオ表示画面上行動したり、相手キャラクターと対戦したりする情景画像を生成しているのが通常である。このようなビデオゲーム装置におい

て、例えば緊迫した場面、ないしストーリーをもつビデオゲームを遊技しようとする場合は、プレイヤーがその緊迫感を味わえるようにすることが興趣性を高める上で有効となる。しかし、上述のように、従来のビデオゲーム装置は、キャラクターの挙動や情景画像が予め決められた視点で再生したり、予め定めた効果音を場面毎に出力したりするだけなので、緊迫状態をプレイヤーに効果的に味わわせることが困難であった。

【0004】本発明は、かかる背景のもとに創案されたもので、キャラクターや情景画像の表現形態をより多面的にすることができる画像処理方法を提供することにある。本発明の他の課題は、上記多面的な表現形態によって興趣性を高めることができる、改良されたビデオゲーム装置を提供することにある。本発明の他の課題は、上記画像処理方法やビデオゲーム装置をコンピュータにおいて実現するための記録媒体を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明は、所定の表示装置におけるキャラクターの表示位置及び挙動を検知するとともに、検知した前記キャラクターの表示位置及び挙動に応じて当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像と当該キャラクターの行動を客観的に眺めた情景画像のいずれかを生成し、生成した情景画像を前記表示装置に表示させる過程を含む、コンピュータによる画像処理方法を提供する。

【0006】また、上記他の課題を解決するため、本発明は、プレイヤーに操作されるキャラクター及び情景画像を所定の表示装置に表示させるビデオゲーム装置を提供する。このビデオゲーム装置は、移動できる状態で停止中のキャラクターの目から主観的に眺めた情景画像、移動中のキャラクターの目から主観的に眺めた情景画像、キャラクター及びそのキャラクターの挙動を客観的に眺めた情景画像のいずれかを選択的に生成して前記表示装置に表示させる情景画像生成手段を備えたビデオゲーム装置を提供する。

【0007】前記情景画像生成手段は、前記キャラクターからその背後が見えない壁面部に当該キャラクターが位置することを検知したときに、当該キャラクターと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成するように構成される。

【0008】ゲームの音響効果を高める場合は、前記客観的に眺めた情景画像が表示されている場合と前記主観的に眺めた情景画像が表示されている場合とでそれぞれ異なる効果音を出力する効果音生成手段をさらに備えてビデオゲーム装置を構成する。

【0009】本発明は、また、キャラクターの挙動を操作するコントローラと、前記コントローラによって挙動操作されるキャラクター及びそのキャラクターの挙動に応じて変化する情景画像を生成して所定の表示装置に表示させる情景画像生成手段と、前記キャラクターの挙動に応じた

効果音を出力する効果音生成手段とを有するビデオゲーム装置を提供する。このビデオゲーム装置において、前記情景画像生成手段は、前記キャラクターが移動できる状態で停止しているときは当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成し、前記キャラクターが移動中のときは当該キャラクターの挙動を客観的に眺めた情景画像を生成して前記表示装置に表示させるように構成されており、前記効果音生成手段は、前記客観的に眺めた情景画像が表示されている場合と前記主観的に眺めた情景画像が表示されている場合とでそれぞれ異なる効果音を出力するように構成されている。また、前記情景画像生成手段は、前記キャラクターが所定の設備内に潜入して移動するときは、移動した状態で当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成するように構成されているものである。なお、上記情景画像生成手段は、交換自在のメモリを含んで構成することができる。このメモリ内には、前記キャラクター及び情景画像を生成する上で必要な情景画像要素データが含まれるようにする。

【0010】上記他の課題を解決する本発明の記録媒体は、下記の処理をコンピュータに実行させるためのプログラムコードが記録された、コンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

(1) 表示対象となるキャラクターの位置及び挙動を検知する処理、(2) 前記キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成する主観モード処理、(3) 移動中の前記キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成するイントロードモード処理、(4) 前記キャラクター及びそのキャラクターの行動範囲を客観的に眺めた情景画像を生成する俯瞰モード処理、(5) 前記各モード処理を前記キャラクターの挙動に応じて切り替えながら所定の表示装置に該当情景画像を表示させる処理。

【0011】前記イントロードモード処理は、前記俯瞰モード処理では前記キャラクターが所定の設備内に隠れてしまう場合に前記俯瞰モードから自動的に切り替えられる。前記主観モード処理は、外部からの指示(例えばプレイヤーからの指示)によって切り替えられる。また、俯瞰モード処理及びイントロードモード処理のときは前記キャラクターの移動要求指示を受け付けて当該キャラクターを移動させ、前記主観モード処理のときは前記キャラクターの移動指示の受付を中止する。

【0012】なお、前記プログラムコードで以下のいずれかの処理をコンピュータに実行させるようにすることが、ゲームの興趣性、操作性を高める上で効果的である。

(6) 前記キャラクターからその背後が見えない壁面部に当該キャラクターが位置することが検知されたときに、当該キャラクターと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成するビハインドモード処理。このビハインドモード処理のときは、キャラクターの前記壁面部に沿った移動指示を受け付けて当該キャラクターを移動させ

ることができる。ビハインドモード処理は、外部指示に基づいて切り替えられる。

(7) 前記キャラクターの相対位置及び視野、前記キャラクターと対戦する可能性のある相手キャラクターの相対位置及び視野を表すレーダ画像を生成して前記表示装置に表示させる処理。キャラクターが前記相手キャラクターの視野に入った場合は前記レーダ画像の色を変化させるようにする。

(8) 前記キャラクターに選択されて使用される複数のアイテムの一部を順次切り替えながら前記表示装置に表示させる処理。

【0013】

【発明の実施の形態】以下、本発明のビデオゲーム装置の実施の形態を説明する。本実施形態では、敵地に潜入して所要の目的を達成するプレイヤーキャラクターと、敵地に配設される各種施設、設備、施設内でプレイヤーキャラクターを見つけたときに素手あるいは武器を用いて対戦を行う複数の相手キャラクターとが登場する三次元CGゲーム装置の例を示す。このビデオゲーム装置は、本発明の記録媒体の一例となるCD-ROMが、コンピュータであるゲーム装置本体に読み取られることによって実現される。CD-ROMには、ゲーム装置本体に後述の各種処理を実行させるためのプログラムコード(以下、ゲームプログラムと称する。なお、ゲームプログラムという場合は、プログラム実行に必要なデータや制御パラメータをも含むものとする)がコンピュータ読み取り可能な形態で記録されているものである。

【0014】まず、ゲーム装置本体について説明する。ゲーム装置本体は、交換自在の上記CD-ROMからゲームプログラムや三次元画像要素データを読み出して実行することにより、各種キャラクターや情景画像を表す三次元CG画像の生成、ディスプレイ装置25への表示並びにその制御を行うもので、例えば、特開平8-212377号公報に記載されたものを用いることができる。すなわち、図1に示すように、主制御部10、画像処理部20、音響制御部30、ディスク制御部40、通信制御部50、及び上記各機能ブロック10~50を双方向通信可能に接続するためのメインバスBを具備してゲーム装置本体1を構成している。

【0015】主制御部10は、CPU11と、割り込み制御やDMA(ダイレクトメモリアクセス)転送制御等を行う周辺デバイスコントローラ12と、ゲームプログラムや画像要素データ等を一時的に記録するメインメモリ13と、画像処理部20、音響制御部30等の管理を行うオペレーティングシステム(OS)等が格納されたROM14とを備えている。CPU11は、RISC(reduced instruction set computer)CPUであり、ROM14に記録されているOSを実行することによって装置全体の基本的な動作の制御を行うとともに、メインメモリ13内のゲームプログラムを実行することにより、

後述する複数の機能ブロックを実現するものである。

【0016】画像処理部20は、メインメモリ13内の画像要素データ等に対する座標変換等を高速に行うジオメトリトランスファエンジン(GTE)21と、CPU11からの描画指示に基づいてポリゴンやスプライト(三角形、四角形等の多角形)等の組み合わせから成る三次元CG画像の描画処理を行うグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)22と、GPU22により描画処理された三次元CG画像を一時的に記録するフレームバッファ23と、必要に応じて圧縮画像データを復号化する画像デコーダ(MDEC)24とを備えている。ディスプレイ装置25は、ゲーム装置本体に直接、あるいは外部インタフェースを通じて接続されるもので、フレームバッファ23に記録されている三次元CG画像を読み出して表示するものである。GPU22による上記描画処理及びフレームバッファ23への記録を連続的に行うことにより、動画要素を含む三次元CG画像をディスプレイ装置25に表示できるようになる。

【0017】音響制御部30は、音響に関わるデータに基づいて、効果音等を発生するサウンド再生処理プロセッサ(SPU)31と、効果音等の元になる音源データを一時的に記録するためのサウンドバッファ32と、SPU31により生成される効果音等を出力するスピーカ33とを備えている。SPU31は、例えば適応差分符号化(ADPCM)された音源データを再生するADPCM復号機能、サウンドバッファ32に記録されている音源データを再生することによって効果音等を再生する機能、サウンドバッファ32に記録されている音源データを変調させて再生する変調機能等を有している。このような機能を備えることによって、音響制御部30では、サウンドバッファ32に記録された音源データに基づいて効果音や背景音、BGM(バックグラウンドミュージック)等を発生するサンプリング音源として使用することができるようになる。

【0018】ディスク制御部40は、CD-ROM44に記録されたゲームプログラムその他のデータを再生(以下、再生されたものを再生データと称する)するためのディスクドライブ装置41と、再生データにエラー訂正(ECC)符号が付加されている場合にそれを復号するCD-ROMデコーダ42と、ディスクドライブ装置41からの再生データをメインメモリ13に記録させる前に一時的に記録するバッファ43とを備えている。なお、デコーダ42は、音響制御部30の一部も構成している。このデコーダ42のオーディオ出力は、一旦SPU31に入り、このSPU出力とミックスされ、リバーブユニットを経由して最終のオーディオ出力となる。

【0019】通信制御部50は、メインバスBを介してCPU11との通信の制御を行う通信制御デバイス51、コントローラ52、ゲームの設定等を記録するメモリカード53を備えている。コントローラ52は、プレ

イヤによる操作内容を入力するためのインタフェース部品であって、ゲーム開始を指示するスタートキー、ゲームリセットを指示するリセットキー、キャラクタの上下左右の移動を指示するとともに表示される種々のメニューやアイテムにカーソルを一致させる選択キー、及びキャラクタの詳細動作指示と選択メニューの指示を行う指示キー等を備え、これらの各キーの状態を同期式通信によって通信制御デバイス51に送信する。キャラクタの上下左右の移動の指示は、例えばハンドヘルドの筐体に形成された十字キー、あるいはジョイスティックによって入力することができる。通信制御デバイス51は、コントローラ52の各キーの状態をCPU11に送信する。これにより、プレイヤーからの指示がCPU11に伝えられ、CPU11は、実行しているゲームプログラムに基づいてプレイヤーからの指示に従った画像表示及びゲーム展開処理を行う。

【0020】また、CPU11は、シナリオに従って進行しているゲームの設定やゲームの終了時或いは途中の結果等を記録する必要があるときに、そのときの各種データを通信制御デバイス51に送信する。通信制御デバイス51は、CPU11からの送信データをメモリカード53に記録する。メモリカード53は、メインバスBから分離されているため、電源を入れた状態で、着脱することができるようになっている。

【0021】なお、ゲーム装置本体1は、メインバスBに接続されたパラレル入出力(I/O)ポート61と、シリアル入出力(I/O)ポート62とを備えている。そして、パラレルI/Oポート61を介して周辺機器との接続を行うことができ、また、シリアルI/Oポート62を介して他のビデオゲーム装置等との通信を行うことができるようになっている。

【0022】上記構成のゲーム装置本体1において、CD-ROM44をディスクドライブ装置41に装着した状態で電源投入またはリセット処理を行うと、CPU11がROM14に記録されているOSを実行する。OSが実行されると、CPU11は、動作確認等の装置全体の初期化を行うとともに、ディスク制御部40を制御して、CD-ROM44に記録されているゲームプログラムをメインメモリ13に読み出して実行する。その際、画像要素データ等も随時読み出される。このゲームプログラムの実行により、CPU11は、図2に示すような機能ブロックを形成してビデオゲーム装置2を実現する。

【0023】図2に示すように、本実施形態のビデオゲーム装置2は、少なくとも指示解説部211、プレイヤーキャラクタ位置・挙動検出部212、画像管理部213、及び音源管理部217を少なくとも備えている。画像管理部213は、モード切替部214、画面インタフェース制御部214、描画指示部216を含んで構成される。

【0024】指示解読部211は、上述の通信制御デバイス51を介して入力されたコントローラ52からの指示データを解読して所要のデータ制御を行う。指示データとしては、ゲーム開始/中断/再開/終了指示、操作者の操作対象となるキャラクタ（以下、プレイヤーキャラクタ）の挙動指示、後述するアイテムの選択指示等がある。例えばゲーム開始が入力された場合は、CD-ROM44内のゲームプログラムやデータをメインメモリ13に展開してゲーム遂行に必要な環境を整える。ゲーム中断指示の場合は、ゲーム進行状況を表すデータを前述のようにメモリカード53にセーブする。プレイヤーキャラクタの挙動指示の場合は、その内容をプレイヤーキャラクタ位置・挙動検出部212に送る。

【0025】プレイヤーキャラクタ位置・挙動検出部212は、上記挙動指示の内容に基づいて実際にディスプレイ装置25に表示されるプレイヤーキャラクタの位置及び挙動を検出するものである。検出結果は画像管理部213に送られる。

【0026】画像管理部213は、検出されたキャラクタ及びそのキャラクタの位置及び挙動に応じてディスプレイ装置25上で変化する情景画像の表示用データを生成するもので、モード切替部214、画面インタフェース制御部214、描画指示部216を含んで構成される。モード切替部214は、検出されたプレイヤーキャラクタの位置及び挙動に基づいて、ディスプレイ装置25に表示させる画像の基本モード処理、すなわち、(1)プレイヤーキャラクタ及びそのキャラクタの挙動状況を客観的に眺めた情景画像を表示させるための俯瞰モード処理、(2)プレイヤーキャラクタの目から見た画像を表示させるための主観モード処理、(3)プレイヤーキャラクタが移動した状態でその目から主観的に眺めた情景画像を表示させるためのイントルードモード処理、(4)プレイヤーキャラクタと壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を表示させるためのビハインドモード処理のいずれかを選択する。また、相手キャラクタとの関係で、(5)通常モード処理、(6)危険モード処理、

(7)回避モード処理のいずれかを選択する。さらに、各モード処理に対応する効果音を音響制御部30から出力させるための音源指示データを音源管理部217に出力する。画面インタフェース制御部215は、ディスプレイ装置25に重畳表示させるインタフェース画面の生成とその表示形態の切替とを行う。描画指示216は、画像処理部20に対し、生成された表示用データに基づく描画指示を出力する。

【0027】図3は、画面インタフェース制御部215によって生成されるインタフェース画面の一例となるレーダ画像である。このレーダ画像Rは、例えば画面右上に緑色で透かし表示されるもので、プレイヤーキャラクタ311の相対的な位置及び視野312、相手キャラクタ313の相対的な位置及び視野314をプレイヤーが視認

できるようにしたものである。相手キャラクタの位置313及び視野314は、その方向がランダムに切り替えられる。プレイヤーキャラクタが、この相手キャラクタの視野に入った場合は、危険度に応じてレーダ画像の色を、例えば赤から黄色のように段階的に変化させ、併せて危険度の変化やその色の残時間等をレーダ画像内に表示させるようにする。残時間が表示された場合、プレイヤーは、その時間内に必要な措置をとるようにコントローラ52を操作することになる。

【0028】本実施形態では、また、戦闘シーンに移行したときに、アイテムを選択させるためのインタフェース画面を生成する。戦闘シーンへは、相手キャラクタとの戦闘が可能になった時点で移行する。この場合のインタフェース画面は、例えば図4に示すようなものであり、素手及び複数の武器のアイテムが帯状に配列されており、これらのアイテムをコントローラ52で選択することによって該当するものが使用できるようになっている。各アイテムは、その一部を順次切り替えながらスライド表示させる。これによりアイテムの表示領域の節約を図ることができる。アイテムの配列は、図示のように、素手の両側に必ず何らかの武器が選択できるようにし、適切な武器をより短い時間で選択できるようにしている。

【0029】ここで、画像管理部213で行う上記各種モード処理について、より詳しく説明する。

(1) 俯瞰モード処理

俯瞰モード処理では、プレイヤーキャラクタ及びそのキャラクタの挙動状況を客観的に眺めた情景画像を表示（俯瞰モード）するためのデータを生成する。プレイヤーが最初に指示を入力しない場合は、この処理を行う。俯瞰モードでは、プレイヤーの上部後方に視点の位置がある。この状態では、プレイヤーは、コントローラ52のキーあるいはジョイスティックを操作して、プレイヤーキャラクタを前後左右に移動させる指示を入力することができ、画像管理部213は、この入力に基づいてプレイヤーキャラクタを前後左右（画面上では上下左右）に移動させるようにする。

【0030】(2) 主観モード処理

主観モード処理では、プレイヤーキャラクタの目から見た画像を表示する（主観モード）ためのデータを生成するとともに、音源指示、すなわち状況に応じた強度の効果音や音声音が音響制御部30から出力されるように音源管理部217に指示を出す。例えば相手キャラクタが遠くにいる場合や遠方で音が生じている場合は声や音を小さくし、それらが近づくにつれて大きくなるようにする。この処理は、プレイヤーキャラクタが自由に前後左右に移動できる状態で停止しているときに、プレイヤーがコントローラ52の特定のキーやジョイスティックを操作されている間だけ行われる。主観モードでの視点位置及び視点方向は、プレイヤーキャラクタのそれとほぼ一致する。

主観モードの場合は、プレイヤーキャラクタを前後左右に移動させる動作は入力できないが、その代わりに、プレイヤーがコントローラ52のキーやジョイスティックを操作すると、視点方向がそれに応じて変化する。図5は、主観モード処理を行った場合の情景画像であり、図3のプレイヤーキャラクタの視野312に対応している。

【0031】(3) イントロードモード処理

イントロードモード処理では、プレイヤーキャラクタが移動した状態でその目から主観的に眺めた情景画像を表示(イントロードモード)するためのデータを生成するとともに、主観モード処理と同様の音源指示を行う。この処理へは、俯瞰モードではプレイヤーキャラクタを見ることができなくなる位置、例えばダクトの中、自動車の中、自動車の下、ロッカーの中等にプレイヤーキャラクタを移動させた場合に自動的に切り替えられる。例えば図6は、俯瞰モードのときにプレイヤーキャラクタが戦車の下に潜る状態を示しているが、潜った後は、戦車に隠れて見えなくなる。この場合は図7のように、戦車の下からプレイヤーキャラクタが見た情景画像に自動的に切り替わる。この処理は、予めプレイヤーキャラクタの位置を上記の条件(施設や設備内に入ること等)に基づいて定めておくことで実現が可能である。イントロードモードでの視点位置及び視点方向は主観モードの場合と同じであるが、プレイヤーキャラクタを前後左右に移動させる動作を入力できる点で主観モードとは異なる。

【0032】(4) ビハインドモード処理

ビハインドモード処理では、プレイヤーキャラクタと壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を表示(ビハインドモード)するためのデータを生成するとともに、主観モードと同様の音源指示を行う。プレイヤーキャラクタは、移動中にその背後領域が見えない壁面部にぶつかり、自動的に壁面部に背中を向けるように回転する。この状態でプレイヤーがコントローラ52あるいはジョイスティックの特定のキーが操作すると、画像管理部213は、その操作期間だけビハインドモード処理を実行する。これにより、プレイヤーキャラクタが壁面部から顔を出して背後を確認しなくとも済むようになる。この機能は、敵地に潜入して行動していくロールプレイングゲームには好適なものとなる。ビハインドモードでは、図8に示すように、視点位置がプレイヤーキャラクタの前方や下方に位置し、視点方向は、プレイヤーキャラクタを真ん中に捉える方向となる。プレイヤーは、壁面部に沿ってキャラクタを横方向に(壁面部に沿って)移動させる動作を入力することができる。

【0033】(5) 「通常モード処理」

プレイヤーの意図どおりにプレイヤーキャラクタを挙動させて情景画像を変化させていく処理である。この場合、レーダ画像は、図9に示した状態で表示する。また、音源管理部217に「通常モード処理中」であることを通知し、音響制御部30から背景音やBGMが出力されるよ

うにする。

【0034】(6) 「危険モード処理」

プレイヤーの意図に関わらず、ビデオゲーム装置側からプレイヤーキャラクタに対してアクションをかけ、さらに出力中の効果音を危険状態を表す固有のものに変化させる処理である。この処理は、通常モード処理中に、例えばプレイヤーキャラクタが相手キャラクタの視野に入った場合、あるいはディスプレイ装置25には表示されていない相手キャラクタに見つかった場合に自動的に移行する。危険モード処理中は、画面インタフェース制御部215を通じてレーダ画像を赤色に変化させる。また、危険度を状況及びその変化に応じて定量化するとともに、危険モード処理を回避するための残時間(制限時間)の計算を行い、定量化結果及び計算結果が随時レーダ画像内に表示されるようにする。また、図4に示した画面インタフェースによってアイテムを選択できるようにし、戦闘のための便宜を図っている。この危険モード処理によって表示される画像の例を示したのが図9である。

【0035】(7) 「回避モード処理」

危険状態は一応回避できたが未だ安全とはいえない状態を形成するとともに、効果音を固有のものに変化させる処理である。この処理は、危険モード処理中に、プレイヤーキャラクタが相手キャラクタの視野から外れた場合に移行する。回避モード処理中は、画面インタフェース制御部215を通じてレーダ画像を黄色に変化させる。また、危険モード処理と同様、危険度を状況及びその変化に応じて定量化するとともに、通常モード処理に移行するまでの残時間(制限時間)の計算を行い、定量化結果及び計算結果が随時レーダ画像内に表示されるようにする。危険度が一定値以下になった場合は、再度通常モード処理に移行する。

【0036】次に、上記ビデオゲーム装置2による画像処理方法を、図11の基本モード処理手順と、図12の危険/回避/通常モード処理手順とをもとに説明する。なお、ゲーム開始時の初期設定については既になされており、ゲームを行う上での環境は整えられているものとする。また、両処理手順は、本来は相互に関連するが、ここでは、便宜上、分離して説明する。図11において、ゲーム開始後に表示される情景画像が俯瞰モード処理によるものであること、音源管理部217を通じてBGMを出力することは前述のとおりである(ステップS101、102)。プレイヤーが挙動指示データを入力すると、ディスプレイ装置25上のプレイヤーキャラクタが挙動を開始する。このとき、画像管理部213は、レーダ画像を情景画像の右上の部分に透かし表示させる。プレイヤーは、このレーダ画像を確認しながらプレイヤーキャラクタを操作していく。

【0037】プレイヤーキャラクタが移動可能な状態で停止した場合は(ステップS103: Yes)、主観モード処理に移行する(ステップS104)。主観モード処理

中にプレイヤーキャラクタが移動を再開した場合には再度俯瞰モード処理に戻る(ステップS103:No)。俯瞰モード処理中に特定場所に潜入し、プレイヤーキャラクタが見えなくなると(ステップS105:Yes)、その場所を脱出するまでイントルードモード処理を行い(ステップS106、S107)、脱出後は俯瞰モード処理に戻る。プレイヤーキャラクタが、その背後領域が見えない壁面部等に達したときは(ステップS108:Yes)、プレイヤーキャラクタがその壁面部から離れるまでビハインドモード処理を行う(ステップS109、S110)。以上の処理をゲームシナリオに従って繰り返す。

【0038】図12において、ゲーム開始直後は通常モード処理を行う(ステップS201)。通常モード処理中に、例えばプレイヤーキャラクタが相手キャラクタの視野に入った場合は危険モード処理に移行する(ステップS202)。すなわち、状況に応じた危険度を演算し(ステップS204)、レーダ画像の表示内容を変更する(ステップS205)。プレイヤーの操作内容により状況が変化して危険度が低減した場合は回避モード処理に移行する(ステップS206:Yes、ステップS207)。回避モード処理中は、レーダ画像を回避モード処理に固有の状態に変更する(ステップS208)。回避モード処理中に危険度が上昇した場合は再度危険処理モードに移行し(ステップS209:Yes)、ステップS203以降の処理を行う。危険度が一定値以下になったときは通常モード処理に移行する(ステップS210:Yes)。以上の処理をゲームシナリオに従って繰り返す。

【0039】本実施形態は以上のとおりであるが、本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、種々の設計変更が可能である。例えば、本実施形態では、戦闘型の例を挙げて説明したが、本実施形態のようなロールプレイングゲームのみならず、画像処理方法に特徴をもつビデオゲーム装置、あるいは本実施形態のような画像処理形態に特徴をもつ装置に対して全般的に適用が可能なおものである。

【0040】

【発明の効果】以上の説明から明らかなように、本発明によれば、キャラクタや情景画像の表現形態をより多面的にすることができるという優れた効果を奏することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明が適用されるゲーム装置本体の例を示すハードウェア構成図。

【図2】本発明の一実施形態に係るビデオゲーム装置の構成例を示す機能ブロック図。

【図3】インタフェース画面の一例となるレーダ画像の例を示す説明図。

【図4】戦闘シーンに移行したときに表示される、アイテムを選択させるためのインタフェース画面の一例を示した説明図。

【図5】主観モード処理を行った場合の情景画像の一例を示した図。

【図6】俯瞰モードのときにプレイヤーキャラクタが戦車の下に潜る状態を示した図。

【図7】図6の状況において、イントルードモード処理に移行した場合の画面表示例を示した図。

【図8】ビハインドモード処理による画面表示例を示した図。

【図9】危険モード処理による画面表示例を示した図。

【図10】回避モード処理による画面表示例を示した図。

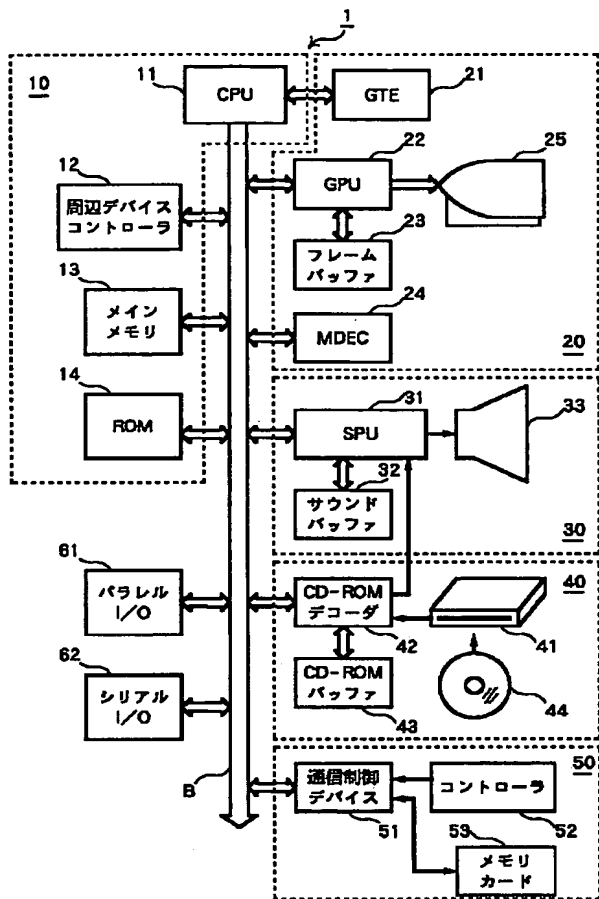
【図11】本実施形態による基本モード処理手順を示すフロー図。

【図12】本実施形態による危険／回避／通常モード処理手順を示すフロー図。

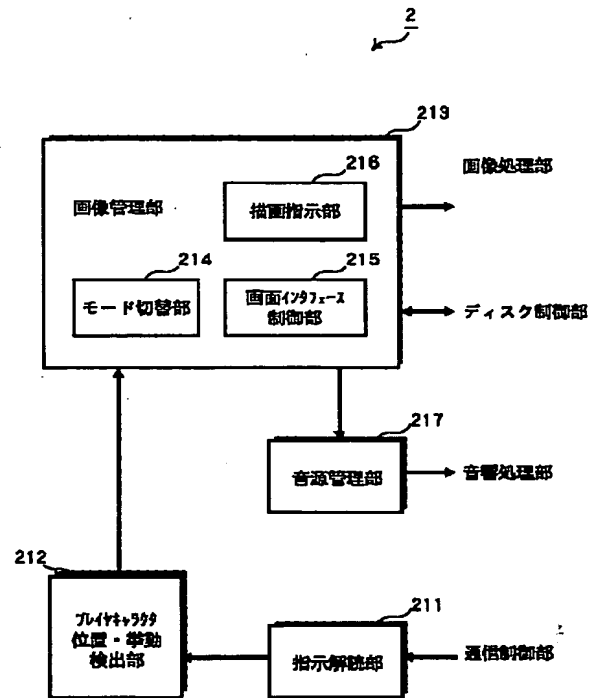
【符号の説明】

- 1 ゲーム装置本体
- 2 ビデオゲーム装置
- 10 主制御部
- 20 表示制御部
- 25 ディスプレイ装置
- 30 音響制御部
- 40 ディスク制御部
- 50 通信制御部
- 52 コントローラ
- 211 指示解読部
- 212 プレイヤキャラクタ位置・挙動検出部
- 213 画像管理部
- 214 モード切替部
- 215 画面インタフェース制御部
- 216 描画処理部
- 217 音源指示部

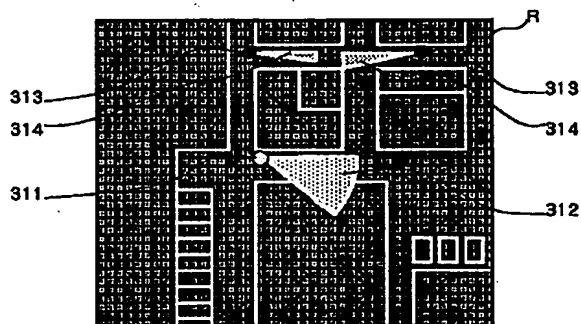
【図1】



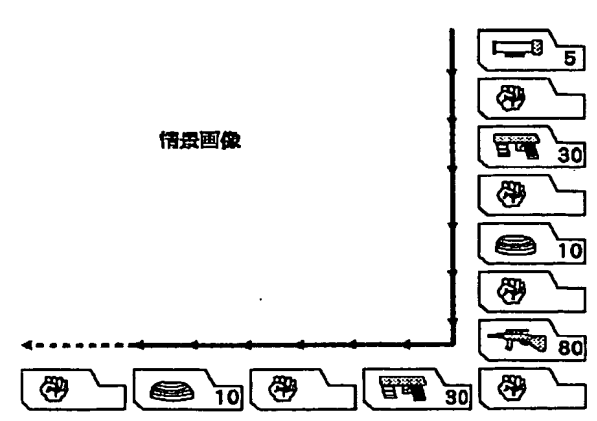
【図2】



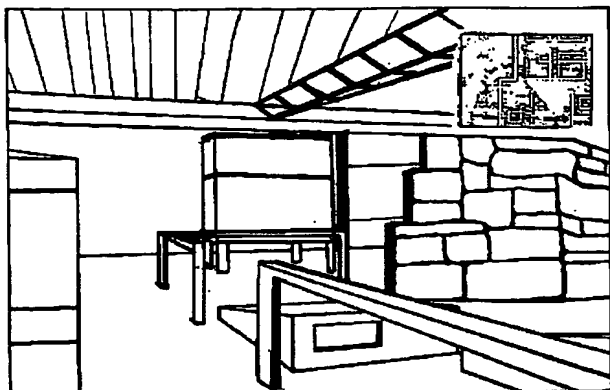
【図3】



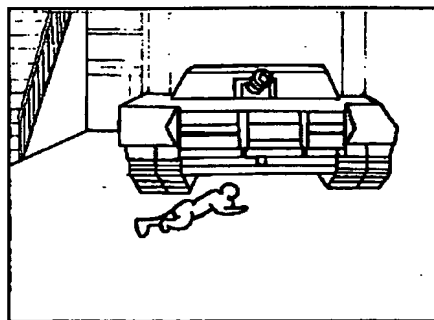
【図4】



【図5】



【図6】



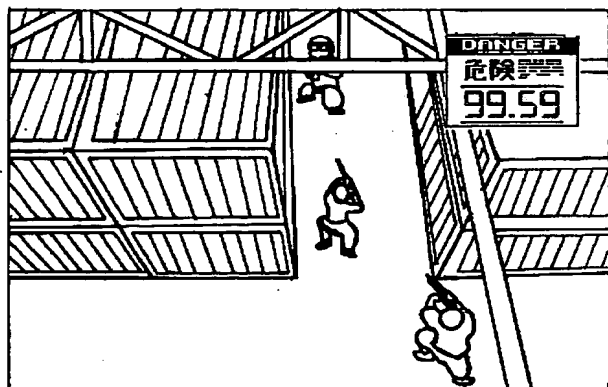
【図7】



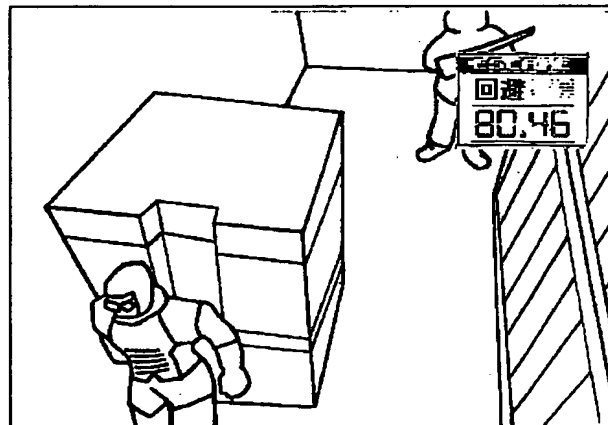
【図8】



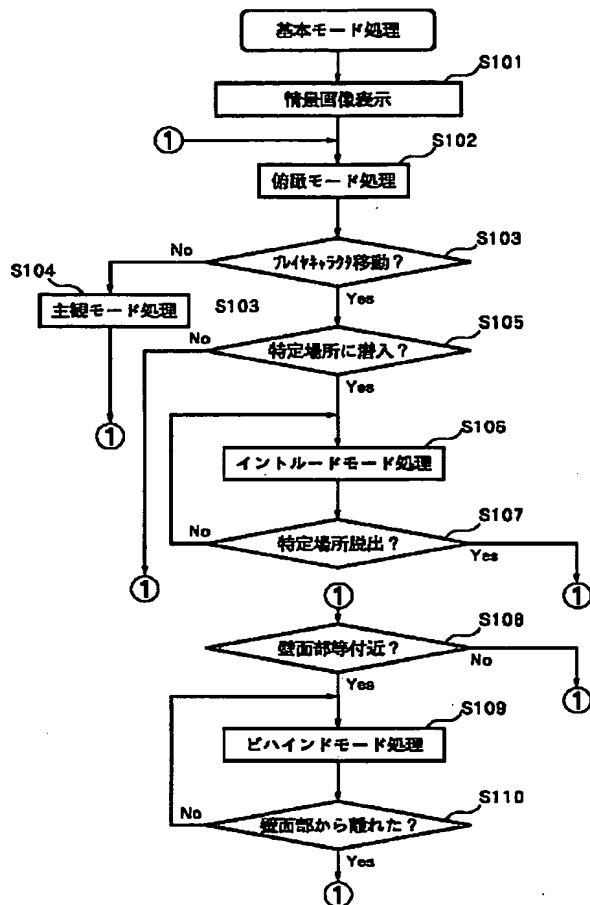
【図9】



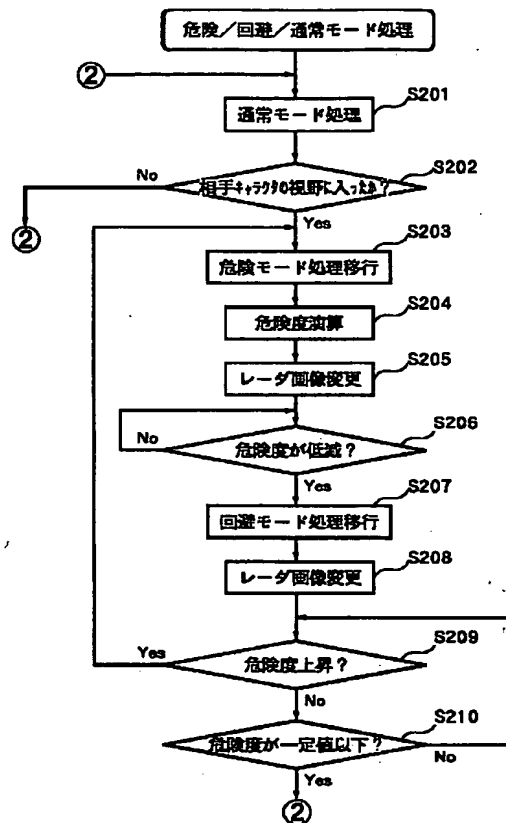
【図10】



【図 1 1】



【図 1 2】



【手続補正書】

【提出日】平成11年4月30日

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定の表示装置におけるキャラクターの表示位置及び挙動を検知し、検知した前記キャラクターの表示位置及び挙動に応じて当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像と当該キャラクターの挙動状況を客観的に眺めた情景画像のいずれかを選択的に生成して前記表示装置に表示させるとともに、前記客観的に眺めた情景画像では前記キャラクターが所定の設備内に隠れてしまう場合に、前記キャラクターの移動の有無に関わらず当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像に切り替える過程を含む、コンピュータによる画像処理方法。

【請求項2】 プレイヤに操作されるキャラクターが移動

しているときは移動中の当該キャラクターの挙動状況を客観的に眺めた情景画像を生成し、
前記キャラクターが移動できる状態で停止し且つ前記プレイヤーが操作中のときは当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成するとともに、
前記キャラクターからその背後が見えない壁面部に当該キャラクターが位置するときは、当該キャラクターと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成して所定の表示装置に表示させる過程を含む、
コンピュータによる画像処理方法。

【請求項3】 プレイヤに操作されるキャラクター及びそのキャラクターの周辺の情景画像を所定の表示装置に表示させるビデオゲーム装置であって、
前記キャラクターが移動しているときは移動中の当該キャラクターの挙動状況を客観的に眺めた情景画像を生成し、
前記キャラクターが移動できる状態で停止し且つ前記プレイヤーが操作中のときは当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成するとともに、

前記キャラクタからその背後が見えない壁面部に当該キャラクタが位置するときは、当該キャラクタと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成して前記表示装置に表示させる情報画像生成手段を備えたことを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項4】 前記情景画像生成手段は、前記客観的に眺めた情景画像では前記キャラクタが所定の設備内に隠れてしまう場合に、前記キャラクタの移動の有無に関わらず当該キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成するように構成されていることを特徴とする、請求項3記載のビデオゲーム装置。

【請求項5】 前記情景画像生成手段は、前記主観的に眺めた情景画像の生成と、前記キャラクタと壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像の生成とを外部指示に基づいて選択的に行うように構成されていることを特徴とする、

請求項3記載のビデオゲーム装置。

【請求項6】 前記情景画像生成手段は、前記キャラクタの相対位置及び視野、前記キャラクタと対戦する可能性のある相手キャラクタの相対位置及び視野を表すレーダ画像を生成して前記表示装置に表示させるように構成されていることを特徴とする、

請求項3記載のビデオゲーム装置。

【請求項7】 前記情景画像生成手段は、前記キャラクタが前記相手キャラクタの視野に入った場合に前記レーダ画像の色を変化させるように構成されていることを特徴とする、

請求項6記載のビデオゲーム装置。

【請求項8】 キャラクタの挙動を操作するコントローラと、

前記コントローラによって挙動操作されるキャラクタ及びそのキャラクタの位置及び挙動に応じて変化する情景画像を生成して所定の表示装置に表示させる情景画像生成手段と、

前記キャラクタの位置及び挙動に応じた効果音を出力する効果音生成手段とを備えたビデオゲーム装置であって、

前記情景画像生成手段は、

前記キャラクタが移動できる状態で停止しているときは当該キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成し、前記キャラクタが移動中のときは当該キャラクタの行動を客観的に眺めた情景画像を生成するとともに、前記客観的に眺めた情景画像では前記キャラクタが所定の設備内に隠れてしまう場合に、前記キャラクタの移動の有無に関わらず当該キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成して前記表示装置に表示させるように構成されており、

前記効果音生成手段は、

前記主観的に眺めた情景画像が表示されているときは、音の発生源から当該キャラクタまでの距離に応じた強さ

の効果音を出力するように構成されていることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項9】 前記情景画像作成手段は、交換自在のメモリとその読み出し手段を含んで構成され、このメモリ内に前記キャラクタ及び各情景画像を生成する上で必要な画像要素データが含まれていることを特徴とする、請求項2乃至8のいずれかの項記載のビデオゲーム装置。

【請求項10】 表示対象となるキャラクタの行動及び挙動を検知する処理、移動できる状態で停止している前記キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成する主観モード処理、移動中の前記キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成するイントロードモード処理、前記キャラクタ及びそのキャラクタの行動範囲を客観的に眺めた情景画像を生成する俯瞰モード処理、及び、前記各モード処理を前記キャラクタの挙動に応じて切り替えながら所定の表示装置に該当情景画像を表示させるとともに前記俯瞰モード処理では前記キャラクタが所定の設備内に隠れてしまう場合に前記俯瞰モードから前記イントロードモード処理に自動的に切り替える処理をコンピュータに実行させるためのプログラムコードが記録された、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項11】 前記プログラムコードは、前記俯瞰モード処理及びイントロードモード処理のときは前記キャラクタの移動要求指示を受け付けて当該キャラクタを移動させ、前記主観モード処理のときは前記キャラクタの移動指示の受付を中止する処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、

請求項10記載の記録媒体。

【請求項12】 前記プログラムコードは、前記キャラクタからその背後が見えない壁面部に当該キャラクタが位置することが検知されたときに、当該キャラクタと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成するビハインドモード処理を前記コンピュータにさらに実行させることを特徴とする、

請求項10記載の記録媒体。

【請求項13】 前記プログラムコードは、前記キャラクタの前記壁面部に沿った移動指示を受け付けて当該キャラクタを移動させる処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、

請求項12記載の記録媒体。

【請求項14】 前記ビハインドモード処理及び前記主観モード処理は、外部指示に基づいて切り替えられる処理であることを特徴とする、

請求項10または12記載の記録媒体。

【請求項15】 前記プログラムコードは、前記キャラクタの相対位置及び視野、前記キャラクタと対戦する可能性のある相手キャラクタの相対位置及び視野を表すレーダ画像を生成して前記表示装置に表示させる処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、

請求項10記載の記録媒体。

【請求項16】 前記プログラムコードは、前記キャラクターが前記相手キャラクターの視野に入った場合に前記レーダ画像の色を変化させる処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、

請求項10記載の記録媒体。

【請求項17】 前記プログラムコードは、前記キャラクターによる所定のアイテムの使用が可能になったときに、選択可能な複数の前記アイテムを帯状に配列するとともに、これらのアイテムの一部を順次切り替えながらスライド表示させる処理を前記コンピュータに実行させることを特徴とする、

請求項10記載の記録媒体。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正内容】

【0005】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明は、所定の表示装置におけるキャラクターの表示位置及び挙動を検知し、検知した前記キャラクターの表示位置及び挙動に応じて当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像と当該キャラクターの挙動状況を客観的に眺めた情景画像のいずれかを選択的に生成して前記表示装置に表示させるとともに、前記客観的に眺めた情景画像では前記キャラクターが所定の設備内に隠れてしまう場合に、前記キャラクターの移動の有無に関わらず当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像に切り替える過程を含む、コンピュータによる画像処理方法を提供する。本発明は、また、プレイヤに操作されるキャラクターが移動しているときは移動中の当該キャラクターの挙動状況を客観的に眺めた情景画像を生成し、前記キャラクターが移動できる状態で停止し且つ前記プレイヤが操作中のときは当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成するとともに、前記キャラクターからその背後が見えない壁面部に当該キャラクターが位置するときは、当該キャラクターと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成して所定の表示装置に表示させる過程を含む、コンピュータによる画像処理方法をも提供する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正内容】

【0006】また、上記他の課題を解決するため、本発明は、プレイヤに操作されるキャラクター及びそのキャラクターの周辺の情景画像を所定の表示装置に表示させるビデオゲーム装置を提供する。このビデオゲーム装置は、前記キャラクターが移動しているときは移動中の当該キャラクターの挙動状況を客観的に眺めた情景画像を生成し、前記キャラクターが移動できる状態で停止し且つ前記プレイヤが操作中のときは当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成するとともに、前記キャラクターからその背後が見えない壁面部に当該キャラクターが位置するときは、当該キャラクターと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成して前記表示装置に表示させる情報画像生成手段を備えたものである。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正内容】

【0007】このビデオゲーム装置において、好ましくは、前記情景画像生成手段を、前記客観的に眺めた情景画像では前記キャラクターが所定の設備内に隠れてしまう場合に前記キャラクターの移動の有無に関わらず当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成するように構成する。あるいは、前記主観的に眺めた情景画像の生成と、前記キャラクターと壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像の生成とを外部指示に基づいて選択的に行うように構成する。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正内容】

【0008】プレイヤの便宜を図る観点から、前記条件画像生成手段を、前記キャラクターの相対位置及び視野、前記キャラクターと対戦する可能性のある相手キャラクターの相対位置及び視野を表すレーダ画像を生成して前記表示装置に表示させるように構成し、さらに、前記キャラクターが前記相手キャラクターの視野に入った場合に前記レーダ画像の色を変化させるように構成しても良い。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正内容】

【0009】本発明は、また、キャラクターの挙動を操作するコントローラと、前記コントローラによって挙動操作されるキャラクター及びそのキャラクターの挙動に応じて変化する情景画像を生成して所定の表示装置に表示させる情景画像生成手段と、前記キャラクターの挙動に応じた効果音を出力する効果音生成手段とを有するビデオゲーム装置を提供する。このビデオゲーム装置において、前記情景画像生成手段は、前記キャラクターが移動できる状態で停止しているときは当該キャラクターの目から主観的に眺めた情景画像を生成し、前記キャラクターが移動中のときは当該キャラクターの行動を客観的に眺めた情景画像

を生成するとともに、前記客観的に眺めた情景画像では前記キャラクタが所定の設備内に隠れてしまう場合に、前記キャラクタの移動の有無に関わらず当該キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成して前記表示装置に表示させるように構成されており、前記効果音生成手段は、前記主観的に眺めた情景画像が表示されているときは、音の発生源から当該キャラクタまでの距離に応じた強さの効果音を出力するように構成されている。なお、このビデオゲーム装置、あるいは前述した本発明の他のビデオゲーム装置において、前記情景画像作成手段は、交換自在のメモリとその読み出し手段を含んで構成することができる。このメモリ内に前記キャラクタ及び各情景画像を生成する上で必要な画像要素データが含まれるようにする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正内容】

【0010】上記他の課題を解決する本発明の記録媒体は、下記の処理をコンピュータに実行させるためのプログラムコードが記録された、コンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

(1) 表示対象となるキャラクタの行動及び挙動を検知する処理、(2) 移動できる状態で停止している前記キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成する主観モード処理、(3) 移動中の前記キャラクタの目から主観的に眺めた情景画像を生成するイントロードモード処理、(4) 前記キャラクタ及びそのキャラクタの行動範囲を客観的に眺めた情景画像を生成する俯瞰モード処理、(5) 前記各モード処理を前記キャラクタの挙動に応じて切り替えながら所定の表示装置に該当情景画像を表示させるとともに前記俯瞰モード処理では前記キャラクタが所定の設備内に隠れてしまう場合に前記俯瞰モードから前記イントロードモード処理に自動的に切り替える処理。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正内容】

【0011】前記主観モード処理は、外部からの指示(例えばプレイヤーからの指示)によって切り替えられる。また、俯瞰モード処理及びイントロードモード処理のときは前記キャラクタの移動要求指示を受け付けて当該キャラクタを移動させ、前記主観モード処理のときは前記キャラクタの移動指示の受付を中止する。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正内容】

【0012】なお、前記プログラムコードで以下のいずれかの処理をコンピュータに実行させるようにすることが、ゲームの興趣性、操作性を高める上で効果的である。

(6) 前記キャラクタからその背後が見えない壁面部に当該キャラクタが位置することが検知されたときに、当該キャラクタと前記壁面部の背後領域とを客観的に眺めた情景画像を生成するビハインドモード処理。このビハインドモード処理のときは、キャラクタの前記壁面部に沿った移動指示を受け付けて当該キャラクタを移動させることができる。ビハインドモード処理は、外部指示に基づいて切り替えられる。

(7) 前記キャラクタの相対位置及び視野、前記キャラクタと対戦する可能性のある相手キャラクタの相対位置及び視野を表すレーダ画像を生成して前記表示装置に表示させる処理。キャラクタが前記相手キャラクタの視野に入った場合は前記レーダ画像の色を変化させるようにする。

(8) 前記キャラクタによる所定のアイテムの使用が可能になったときに、選択可能な複数の前記アイテムを帯状に配列するとともに、これらのアイテムの一部を順次切り替えながらスライド表示させる処理。

フロントページの続き

(51) Int. Cl. 6

G 0 6 T 7/20

識別記号

F I

G 0 6 F 15/70

4 1 0